



# Guia de FINAL FANTASY 7 para PC

Capitulo 1: Capitulo 1

## ÍNDICE: GUIA

- 1.- EL COMIENZO
- 2.- MERCADO MURO
- 3.- BASE AVALANCHA
- 4.- MUNDO EXTERIOR
- 5.- SHINRA POR UN DÍA
- 6.- GOLD SAUCER
- 7.- LOS ORÍGENES
- 8.- HASTA EL ESPACIO
- 9.- MATERIA NEGRA
- 10.- CIUDAD OLVIDADA
- 11.- VALLE DE CORAL
- 12.- MONTAÑA DE GAEA
- 13.- PRISIÓN DE JUNON
- 14.- LAS CUATRO MATERIAS
- 15.- EL REGRESO
- 16.- LOS INFIERNOS
- 17.- EL FINAL
  
- 18.- SECRETOS DEL JUEGO

## 1.- EL COMIENZO

Nada más salir del tren, examina dos veces el cuerpo del guardia más cercano para hacerte con dos pociones. Luego ve al Norte, acaba con los dos guardias usando tu espada y ve a la izquierda para salir. Habla con los otros miembros de Avalancha. Entra por la puerta del Noroeste, y dirígete a la siguiente habitación. Habla con Barret y luego habla con todos los miembros de Avalancha para abrir las puertas. Entra por la segunda, habla con Jesse y baja por el ascensor. Desciende por las escaleras, toma la puerta de la izquierda y sigue a Jesse

.Tras coger otra poción, métete por la tubería y baja por la escalera más cercana. Coge la materia de recuperar energía y, en la siguiente área, coloca la bomba. Utiliza los rayos y los ataques de Barret para acabar con el escorpión gigante y sal corriendo. Tienes diez minutos antes de que la base salte por los aires, así que no te andes con rodeos. Cuando te encuentres con Jesse ayúdale a zafar su pierna de la escalera (habla con él) y regresa por donde entraste.

Cuando salgas del refugio, sube por las escaleras y cómprale la rosa a Aeris. En la siguiente pantalla hay una poción al sudoeste de la estructura circular. Ve al sur, en esta zona te encontrarás con

guardias de Shinra y se te dará la opción de luchar contra ellos o de huir. En cualquiera de los dos casos acabarás de la misma manera: saltando sobre el tren que pasa bajo el puente. En su interior te esperan tus cuatros compañeros. Después de hablar con ellos, dirígete al frente de la pantalla y pasarás a la siguiente. Habla con Jesse y te enseñará un mapa de la red ferroviaria de Midgar. Aproxímate a Barret y acabarás bajándote del tren. Ve hacia la izquierda y habla con un chico situado junto a una torre cercana. Aquí puedes salvar tu aventura.

Continúa hacia la izquierda y llegarás a los suburbios donde se encuentra la base de Avalancha. Habla con la gente y luego dirígete al bar. Aquí conocerás a Tifa, que también es un miembro de Avalancha. Dale la flor, tómate una copa con ella y después baja al sótano por el ascensor, disimulado en la máquina de pinball. Tras discutir con Barret, sal de la base. Tifa intervendrá y Barret acabará dándote 1.500 gil. Permanece atento al tutorial sobre el uso de la materia y luego sal del bar y dirígete hacia el edificio de tres plantas que hay hacia el sur. En la segunda planta encontrarás otro punto donde salvar junto a un Eter y materia. Baja a la primera planta y aprovecha para equiparte un poco mejor. Luego dirígete a la tienda de materia y compra Hielo y Fuego. Regresa a la estación de tren y entra en él. Cuando aparezca el contador, después de que hayas hablado con Tifa, habla con el hombre que hay al fondo de la pantalla para conseguir un Plumaje Fénix.

En el segundo vagón, habla con el hombre más cercano al frente de la pantalla y selecciona la primera opción para hacerte con otra Poción. Cuando se accione la alarma, pasa rápidamente de vagón en vagón y salta finalmente del tren con urgencia. Si quieres aumentar tu experiencia, dirígete al Sur y pelea con los guardias hasta que estés servido. Luego vuelve atrás hasta que veas el camino bloqueado por un campo láser. Baja por el hueco oscuro (examina la barrera y elige la opción de en medio) que hay a la izquierda, coge el Eter del pasillo adyacente, baja las dos escaleras y habla con Wedge.

Sube por la escalera que hay junto a él y luego por las escaleras situadas a la izquierda de Jesse. Aquí verás un punto donde salvar la partida y a Biggs. Sube por la escalera y llegarás al corazón del reactor número cinco. Baja por la tubería y avanza hasta que coloques la bomba.

Sube por las escaleras y utiliza el ascensor para llegar a la planta superior. Coge el Eter del cofre que hay en la habitación de la derecha y luego ve a la izquierda. Tifa, Barret y tú debéis pulsar simultáneamente los tres paneles de control. Entra por la puerta que acabas de abrir y ve hacia el Norte. Tras tu encuentro con el presidente de Shinra, te las tendrás que ver con un engendro mecánico. La mejor manera de acabar con él es atacarle por la espalda y utilizar los rayos con fruición.

## 2.- MERCADO MURO

Tras la lucha y la escena cinemática, Cloud se encontrará en una iglesia junto a Aeris. Cuando aparezca Reno, huye y sube por las escaleras. Grítale a Aeris que se dé prisa y utiliza los toneles de la parte superior para dejar fuera de combate a los esbirros de Reno (primero empuja el que se encuentra más hacia la izquierda, luego el que está más a la derecha y por último el que está más al frente). En la parte superior, sal por el agujero del tejado. Ve a la derecha y encontrarás un punto donde salvar la partida.

Encamínate hacia el pueblo que hay al Noroeste y habla primero con el hombre de la tubería próxima

a la entrada. Después, compra elementos y materia en las tiendas. Una vez que estés listo, ve a la derecha y llegarás a la casa de Edelmyr, la madre de Aeris. Pasa allí la noche y cuando despiertes mira entre la cama y la mesa y verás una poción y un Plumaje Fénix. Luego, baja por las escaleras sin correr para no despertar a nadie. Antes de irte examina el jardín y podrás hacerte con un par de objetos más. Nada más dejar la ciudad, ve a la izquierda y dirígete al agujero del muro. Tras reunirte con Aeris entra por él.

En la siguiente zona, tienes que subir y bajar por las rampas para lograr llegar al extremo superior derecho (cuando hayas avanzado un poco, sube por la tubería marrón y finalmente baja por las escaleras). Luego ve al Este y al Norte para llegar al Mercado Muro. Aquí puedes comprar elementos, vender tu viejo armamento y comprar otro más potente. También puedes descansar en la posada de la parte inferior pagando 10 gil por noche. Cuando estés listo vuelve a la entrada del mercado y encamínate hacia la derecha. Verás un club nocturno donde debes hablar con todos los hombres, pero en especial con el matón de la entrada. Elige la primera opción y luego recorre todo el mercado en dirección al Norte hasta que llegues a la mansión de Don Corneo. Habla con el matón de la puerta y luego dirígete hacia la tienda de ropa. Habla con la dependienta y después ve al bar donde debes hablar con el borracho. Pídele un traje elegante y reluciente y regresa a la tienda de ropa. Luego encamínate al gimnasio y prepárate para enfrentarte al Gran Hermano en una competición de flexiones. Habla con la mujer y elige la respuesta inferior dos veces para comenzar la competición (es preferible que practiques primero, en cualquier caso). Ahora que ya tienes la peluca, vuelve una vez más a la tienda de ropa y entra en el probador para disfrazarte de mujer. Ve a la mansión de Don Corneo de nuevo y habla otra vez con el matón. Cuando estés en la recepción, sube por las escaleras al piso superior y entra por la tercera puerta (la del final). Baja por las oscuras escaleras y llegarás a la cámara de torturas de Don Corneo. Coge el Éter y sube las escaleras hasta que llegues a la habitación de en medio. ¡Aquí está el pérfido Don Corneo! Dependiendo del disfraz que hayas elegido en el mercado, elegirá a una chica o a otra. Con el que tú llevas lo más normal es que no te escoja, así que cuando te encuentres en la siguiente habitación, examina la bolsa que hay junto a la cama para coger un Plumaje Fénix y después habla con los secuaces y, por último, con el que está junto a la televisión. Tras revelarles tu verdadera naturaleza (¡vaya chasco!) tendrás que combatir. Regresa a la sala de torturas a liberar a Aeris (si Aeris fue la escogida, te encontrarás fuera con Tifa) y luego vuelve a entrar por la puerta del centro. Cuando estéis intimidando al Capo, mira tras su cama y verás una poción. No importa la opción que elijas, acabarás cayendo en la trampa.

### 3.- BASE AVALANCHA

Ahora te encuentras en las alcantarillas de Midgar. Antes de hablar con Tifa o Aeris, sube por las escaleras y coge la poción (la vas a necesitar). Cuando intentes escapar aparecerá un bicho azul maloliente que atacará tu equipo. El tsunami daña a todos tus personajes, así que utiliza las pociones y la materia Curar para sanarte. Afortunadamente, el tsunami también hace daño al monstruo y cuando utiliza el tsunami inverso hace menos daño. La magia del Fuego funciona muy bien con él.

Sube las escaleras y ve hacia la derecha. Baja y luego sube por las escaleras. Coge la materia Robar y avanza hasta que salgas al exterior. Salva tu aventura y examina el barril de petróleo cercano entrando en el vagón de tren que hay junto al punto de salvar partida. Puedes coger otra poción en el techo del coche adyacente y luego saltar a la barra de hierro y examinar el barril que hay al Norte. Ve hacia el Este, luego al Sur entra en el vagón de tren cercano para coger otra poción más.

Sube por la escalera, ve al Norte y baja de nuevo. Ve al Norte una vez más a través del vagón de tren y sal por la izquierda para hacerte con otra poción. Ya sólo tienes que ir al Norte. Entra en las locomotoras de ambos trenes para colocarlos en otra posición y luego salta de uno a otro hasta que llegues a la estación. Ve hacia la izquierda y sube por las escaleras de la torre. En lo alto encontrarás a Barret, que está disparando al helicóptero de Shinra. Para acabar con Reno debes utilizar la magia Hielo y atacar a tus amigos cuando se encuentren paralizados por el ataque piramidal de este temible enemigo. Utiliza los límites en cuanto puedas. Hagas lo que hagas no podrás impedir que la bomba explote. El Sector 7 ha caído.

Después de que Barret lllore por Marlene, Wedge y el resto de sus amigos, él y Tifa se unirán a ti en la siguiente pantalla cuando intentes salir. Vuelve atrás para hacerte con la materia Sentir y dirígete a la casa de la madre de Aeris. Habla con Elmyra y pasa la noche. Por la mañana, vuelve al Mercado Muro y haz una visita al gimnasio, donde uno de los mozos te recomendará ir al establecimiento "Machine & Gun" para comprar unas baterías de zinc. Tras esta adquisición, métete por un tramo situado junto a una tubería a la derecha, en la parte más alta del pueblo. No te costará encontrarla porque verás unos chavales jugueteando en los alrededores. Escala por el cable y encaja una de las baterías en la corriente. Cuando se ponga en marcha la hélice, continúa hacia la siguiente batería. Ahora verás un cable que oscila: el mejor momento para saltar es un poco antes de que se aproxime del todo, casi cuando esté encima de ti. Activa la última batería, baja por la tubería de la izquierda y vuelve a subir, esta vez sin desviarte.

En el cuartel general de Shinra, utiliza el ascensor principal. Cuando se pare, no te bajes y elimina a los enemigos de cada planta. Entre pelea y pelea, acércate a la consola de mandos para indicar al ascensor que deseas seguir subiendo.

Una vez en la planta 59, ve la Sudeste y mata a los guardias para hacerte con la llave del ascensor de cristal que lleva a la planta 60. Aquí tienes que conseguir llegar a la habitación de la parte superior izquierda y pasar al otro lado sin que te vean los guardias. Utiliza las estatuas para ello y procura que no te vean o tendrás que empezar de nuevo. Ten en cuenta que el grupo de guardias de la parte derecha de la pantalla se mueve más rápido que los de la izquierda. Sube por las escaleras hasta la planta 61. Habla con todo el mundo y cuando un hombre te pregunte sobre Aeris no le respondas nada. Así conseguirás la tarjeta para la planta 62. Una vez en ella, habla con el alcalde y contesta a su pregunta. La respuesta es aleatoria en cada partida, pero basta con seleccionar una detrás de otra hasta que des con la correcta. Si aciertas a la primera, conseguirás la materia Elemental.

Cuando tengas la tarjeta para la planta 63 sube allí y enciende el ordenador. Ahora tienes que abrir tres puertas. Primero la de arriba a la derecha; luego, en ese mismo pasillo, la última de abajo. Entra en la habitación y coge el cupón A.

Sube por el conducto de aire de esa misma habitación, dobla para meterte por arriba y saldrás en otra habitación donde te espera el cupón B. Ahora ve a la izquierda y abre la tercera puerta para entrar en la habitación donde se encuentra el cupón C.

Regresa al conducto de aire escabulléndote por el lado derecha y cambia los cupones en el ordenador (elige la opción inferior y luego la superior). En la planta 64 podrás salvar la partida y descansar en la habitación de tu izquierda. Ve al baño y examina los armarios. Sube a la planta 65 y verás un montón de cofres. La habitación circular contiene una réplica a escala de la ciudad de Midgar. Examínala por completo y elige la opción superior para repararla. Dirígete a la habitación superior de la izquierda y abre el cofre. Verás que dentro hay una de las piezas que faltan en la maqueta.

Regresa a la habitación circular y colócala en su sitio (se desbloquea otro cofre). Ahora sólo tienes que ir abriendo todos los cofres y encajando con paciencia todas las piezas. El último cofre es el que está situado junto a las escaleras y contiene la tarjeta de acceso a la planta 66.

Una vez en ella, ve al aseo y entra por la rejilla. Cuando acabe la secuencia cinemática, sigue a Hojo hasta la planta 67, habla con la gente y no pierdas de vista al científico. Después de mirar en la sala púrpura dirígete a las cajas que hay a la derecha y encontrarás un punto para salvar la partida y un cofre con la materia Envenenar. Sube por el ascensor que hay al Norte y elige a quien quieras que se haga cargo de Aeris. Ahora aparecerá H0512, que viene acompañado de varios sicarios. No intentes eliminar a estos últimos porque aparecerán más, en lugar de eso, utiliza Rayo y Fuego en el jefe y evita utilizar ataques físicos, Hielo o Veneno. Tras acabar con él, sube por la rejilla y coge la tarjeta de la planta 68 que te dará el asistente de Hojo, coge las pociones y dirígete al ascensor de la planta 66. Una vez en las celdas, habla con tus amigos a través del tabique y dispónete a dormir para reponer fuerzas.

Por la mañana te darás cuenta de que la puerta de la celda está abierta. Examina al guardia y habla con Tifa. Quítale la llave al muerto y libera al resto de tus compañeros. Regresa al laboratorio y habla con Red XIII. Habla con él otra vez después de coger el ascensor que lleva a la planta 68. Ahora usa la inclina y sigue hacia delante hasta que veas dos pociones púrpuras. Baja y entra en la puerta. Las luces verdes no te dañarán, así que pasa a través de ellas y coge dos pociones más antes de subir por las escaleras a la planta 69. Sube por cualquier escalera y verás que alguien ha matado al presidente de Shinra. Sal por la puerta Norte y habla con Rufus. Guía al resto del equipo hasta el ascensor y prepárate para el combate. Primero te atacará un enorme robot al que debes combatir a largo rango. El Veneno no le causará daño, pero es especialmente sensible al Rayo. Antes de que te dé tiempo a recuperarte, te atacará un segundo robot contra el que debes utilizar la misma táctica. Mientras tanto, Cloud se las tendrá que ver contra Rufus, que viene acompañado por una enorme pantera. Acaba primero con el felino porque puede lanzar un hechizo de protección sobre Rufus. Éste te atacará con su ametralladora, así que no te debes preocupar demasiado por tu energía. Cuando le hayas hecho suficiente daño escapará en helicóptero. Deja la azotea y reúnete con Tifa que te está esperando.

Baja al hall de entrada del edificio y sigue a Aeris. Tras una breve conversación escapará montado en una flamante motocicleta. Tienes que atacar a las otras motos mientras evitas que ataquen al coche en el que escapan tus compañeros. Además de darles con la espada, tienes que echarle sobre ellos para hacerlos derrapar. Cuando hayas avanzado lo suficiente, te atacará un gran tanque armado con poderosos lanzallamas. La mejor manera de terminar con él es atacar con la materia Rayo y curar a todo el grupo con el límite de Aeris. El Hielo funciona bien contra este jefe, y también los ataques directos

---

## Capitulo 2: Capitulo 2

### 4.- MUNDO EXTERIOR

Decide quien irá en tu grupo y sal de la pantalla por la parte de abajo. Aparecerás en el mapamundi: ahora tienes todo el mundo para explorar. Para no perder tiempo, dirígete hacia la ciudad de Kalm, situada al Noreste de Midgar. Entra en la posada y verás al resto del equipo esperando tu llegada. Habla con ellos y disfruta de tu primer encuentro con Sefirot, porque los demás no serán tan amistosos.

En Nibelheim, habla con Sefirot y los guardias. Entra en la casa de Ti-fa (el edificio grande de la parte



Sudeste de la ciudad) y toca en el piano la melodía del juego. Entra en la taberna y sube por las escaleras. Habla con Sefirot y duerme. Al día siguiente, habla con Sefirot y deja que te saquen la fotografía. Cuando vuelvas a tomar el control de Cloud, avanza por el puente y habla con Tifa dos veces hasta que se rompa. Ve al Noreste y entra en la caverna. Sigue siempre hacia el Norte y llegarás a la planta de Jenova. Entra y sigue a Sefirot hasta la habitación llena de cámaras criogénicas. Habla con él varias veces y alucina con la secuencia.

Cuando te encuentres de nuevo en Kalm salva el juego y sigue adelante con la narración de Cloud. Una vez en la mansión de Nibelheim, sube las escaleras y ve a la derecha. Entra en la puerta inferior izquierda y ve a la siguiente habitación. Examina la parte circular del muro de piedra y aparecerá una entrada secreta. Baja por la escalera de caracol y camina hasta que llegues a la biblioteca. Sal cuando Sefirot deje de hablar.

A la mañana siguiente regresa a la biblioteca. Vuelve a salir de la mansión e intenta entrar en la casa que hay a tu derecha. Cuando aparezcas de nuevo en la planta de Jenova, regresa a la parte donde estaban las cámaras criogénicas y examina a Tifa. Sube por las escaleras y ve por la puerta que Sefirot ha abierto. De vuelta al mundo real, sube a la segunda planta de la posada y verás un ítem que no puedes alcanzar. Sin embargo, si insistes, terminará cayendo y podrás hacerte con un megaelixir. Coge el PHS que te entregará Tifa y que te permitirá ponerte en contacto con tus compañeros en cualquier momento de la aventura. Examina el resto de las casas del pueblo y encontrarás varios Éteres. Luego sal al mapamundi y camina hacia el Este, hasta la granja de chocobos. Habla con el chocobo que hay parado en el corral y tras deleitarte con la danza, obtendrás la materia para invocar a Choco/Mog. Ahora entra en el establo y habla con el hombre del sombrero de paja. Cómprale la materia Atrae Chocobo y varias verduras (primera opción, cuarta opción, primera opción). Sal de nuevo al mapamundi porque tienes que cazar un chocobo. Para ello, tienes que deambular por las partes del mapa donde se ven unas huellas y esperar a que te ataquen. Si entre los atacantes se encuentra un chocobo, elige a un personaje para que lo alimente con verduras durante todo el combate. Si logras acabar la lucha sin que el chocobo haya escapado, habrás conseguido tu objetivo. Ten en cuenta que la calidad de las verduras está en relación con el tiempo que el chocobo tarda en comérselas. Una vez consigas tu curiosa montura, dirígete al sur mientras esquivas a la monstruosa anaconda gracias a la velocidad del recién adquirido chocobo.

Entra en la cueva que verás en un lateral de la montaña, sal y vuelve a entrar de nuevo. Ahora te encuentras en la Mina de Mitrilo. Coge el Éter que hay al Nordeste y trepa por las raíces para hacerte con la materia largo Rango. Vuelve a la entrada y ve a la izquierda. Luego al Sudeste y encontrarás un cofre con una Fuente Mente dentro. Ahora ve al Oeste. Cuando se vayan los Turcos ve al Norte (Elixir y poción) y regresa a la zona donde te encontraste con ellos. Sube por las ramas y sal por la puerta. Dirígete a Fuerte Condor (la ciudad con la cabeza de pájaro) y entra en ella. Habla con el hombre de la entrada y elige la segunda opción. Trepa por la cuerda y estarás en una ciudad excavada totalmente en la roca. Habla con todo el mundo, compra todo lo que necesites y duerme si lo deseas. Cuando hayas terminado, sube a la parte más alta de la ciudad y habla con el hombre. Cuando te pida dinero, dale todo lo que puedas, pero tampoco te quedes sin nada. Más adelante entenderás para qué le sueltas tanta pasta.

Vuelve a salir al mapamundi y dirígete al punto más cercano al Noroeste, a Junon. Habla con los aldeanos y luego baja por las escaleras. Acaba con el monstruo que amenaza a Priscila utilizando Rayos y Veneno. Si envuelve a alguno de tus personajes con una burbuja, atácale con magia para disolverla. Si Posees la materia Todos, aprovecha para disolver la burbuja y atacar al jefe al mismo tiempo. Tras acabar con el monstruo marino, tienes que salvar a Priscila de morir ahogada. Fíjate en el medidor en forma de pulmón que está en la parte superior derecha. Presiona las teclas para hacer que suba hasta arriba y luego baje rápidamente (no te preocupes, en cualquier caso no morirá). Dirígete a la casa que hay junto a la entrada al pueblo y habla con la vieja. Descansa unas horas.

Baja a la playa y Priscila te dará un silbato para llamar a un delfín. Tu objetivo es encaramarte a la torre

eléctrica que hay enfrente impulsándote con el delfín. El truco está en no moverte y silbar, y luego volver a silbar desde la nueva posición.

## 5.- SHINRA POR UN DÍA

Una vez arriba, ve a la izquierda hasta que llegues a un aeropuerto. Acciona el interruptor de la caja para bajar la plataforma y entra por la entrada del edificio que hay al Sur. Entra en los vestuarios, examina la taquilla a medio abrir y elige disfrazarte como un guardia. Cuando entren los soldados y comiencen a cantar, habla con el capitán otra vez y dile que lo has comprendido (a no ser que quieras repetir de nuevo el baile). Una vez fuera, salva la partida antes de salir por la puerta inferior y, tras la secuencia, sigue a los guardias. Debes desfilar al mismo ritmo que los demás, cosa que no tendrás mucho problema en hacer si has seguido atentamente la demostración del capitán en los vestuarios. Si lo haces bien, conseguirás 6 Éteres por haber aumentado el nivel de audiencia. Ahora tienes que molestar un rato al capitán moviéndote mientras escuchas la charla de Rufus y Heidegger; así que presiona cualquier botón de dirección. Ahora tendrás que entrenarte de nuevo, pero luego estarás libre para explorar el puerto sin interrupciones. Entra en el edificio 27 y habla con todo el mundo para aprender algo más sobre el uso de la materia. Luego entra en todas las puertas y edificios (no tengas miedo en esta parte de la aventura) y hazte con todos los objetos "gratuitos" que veas. Sobre todo no olvides la materia Habilidad Enemiga. Regresa al puerto y prepárate para poner en práctica los movimientos que aprendiste con el capitán, pero esta vez con Rufus y Heidegger como espectadores de excepción. Si lo haces bien, ganarás un objeto.

Una vez en el barco abre el cofre (Éter) y coge la materia Todos. Habla con todos y luego sube a la cubierta y habla con todos también (no olvides a Red XIII, que está disfrazado y un poco mareado). Baja de nuevo a la bodega, habla con Aeris y vuelve a subir a la cubierta. Ahora ya puedes llegar hasta la proa del barco. Regresa al centro del barco para reunirse con tus compañeros, baja a la bodega y entra por la puerta donde estaba antes el guardia. Coge todos los objetos de la habitación y aproxímate al capitán, que resulta estar muerto. Cuando aparezca Sefirot prepárate porque no viene solo. El poderoso Jenova te atacará con su cola láser dos veces por turno y paralizará en cuanto te descuides a cualquier miembro de tu grupo. Tierra, Fuego y Hielo funcionan muy bien contra él, pero no se te ocurra utilizar el Veneno. Invoca a Shiva y Choco/Mog y golpéale sin parar. Coge la materia Ifrit tras la batalla y espera que el barco atraque en el puerto de Costa del Sol. Este paradisíaco lugar de veraneo no oculta demasiadas sorpresas, así que habla con la gente y sube por las escaleras.

No se te ocurra comprar la habitación al señor porque el precio es prohibitivo; no obstante, si decides hacerlo, más tarde podrás descansar en ella gratuitamente siempre que quieras y podrás utilizar tus "1/35 Soldado" siempre que tengas al menos 12 (seguro que encuentres al menos uno en el puerto de Junon). En esta habitación, baja las escaleras hasta la parte de abajo y verás a un hombre durmiendo y numerosos ítems. Sal y ve a la playa, donde Hojo te dará una pista sobre cual debe ser tu próximo destino: Corel del Norte. Sal de la ciudad pasando por debajo del puente y dirígete hacia las montañas, hacia el Oeste. Entra en la cueva y habla con el hombre de la colina. Luego mantente en dirección Norte. Deja atrás el reactor Corel y avanza hasta que veas unas vías de ferrocarril abandonadas. Camina por ellas y ten cuidado, porque algunos tramos se encuentran en pésimas condiciones y puedes caer. Si esto ocurre, muévete rápidamente hacia un lado y así podrás hacerte con alguno de los objetos cuando vuelvas a subir. Tus amigos te esperan en la parte inferior del puente, pero no podéis continuar camino hasta que bajéis el tramo elevado. Dirígete a una cabaña que hay un poco más adelante y acciona la palanca, pero antes de regresar al puente escala

la pared de la derecha (¿no escuchas el dulce pjar de los pájaros?) y coge los Plumajes Fénix del nido de Cocatrice. Vuelve a cruzar el otro puente por debajo y verás que el camino se divide en dos: si vas por la izquierda, luego Norte y finalmente derecha, llegarás a una pequeña cabaña donde hay un hombre y multitud de objetos. Regresa hasta la bifurcación y toma esta vez el otro camino hasta que llegues al desolado paisaje de Corel del Norte.

## 6.- GOLD SAUCER

Dirígete a la izquierda cuando acabes de hablar y comprar y sube en el tranvía que te llevará al parque de atracciones de Gold Saucer. Paga la entrada (o si tienes suficiente, sácate el pase perpetuo) y entra en la zona Wonder, donde conocerás al excéntrico Cait Sith, que se unirá a tu causa. Ahora entra en la zona Battle y ve al edificio de enfrente. Habla con Dio y no te resistas ante los robots. Te encuentras en la prisión de Corel. Cuando Barret huya examina el cadáver y habla con el otro chico antes de ir a la puerta Sur. Habla con todo el mundo y entra en el edificio que hay al Este. Tras el flashback de Barret, vuelve a la primera zona de la prisión, examina al fiambre, sube arriba a la izquierda y luego (en la siguiente zona) habla con un hombre. Métete a la derecha y encontrarás a Dyne sumido en un estado de absoluta locura. Estás obligado a combatirlo sólo con Barret, así que asegúrate que lo equipas adecuadamente. La manera más rápida de acabar con Dyne es dejar que te ataque para que tu personaje llegue al límite. Utiliza la magia para recuperar puntos de vida y dispárale con el límite. Cualquier materia de conjuración es también un buen modo de hacerle daño. Tras el combate aparecerás en el camión del Señor Coatos y para salir de allí vas a tener que ganar una carrera de... ¿chocobos? Cuando estés en el ascensor elige la opción superior para enterarte bien cómo se corre a lomos de un chocobo y en la habitación con el otro hombre examina la parte donde está el póster con el chocobo y coge la materia Ramuh. Para empezar la carrera, habla con Ester. Ahora debes ir hacia el Sur, cruzando el río, y entrar en Gongaga, que se encuentra en medio de la jungla. Nada más aparcar el buggy y entrar en la jungla te atacarán Reno y Rude. El primero te atacará sin descanso mientras que el segundo curará a ambos con su magia, por lo que es mejor atacar primero a Rude y luego encargarse de Reno. Cuando acabes con ellos, ve por el camino de la derecha (el que sube) y luego al Norte hasta llegar al reactor en ruinas. Cuando Escarlata y Tseng se vayan, recoge la materia Titán examinando la zona donde se encontraban (opción inferior). Vuelve al cruce de caminos y ve por la izquierda (en la siguiente pantalla hay una materia cerca del camino izquierdo). Luego ve hacia el Norte y llegarás al pequeño pueblo de Gongaga, donde puedes comprar elementos y armas.

## 7.- LOS ORÍGENES

Regresa al mapamundi y dirígete al Oeste, hacia Cañón Cosmo, el pueblo natal de Red XIII. Síguele por las escaleras de la izquierda y habla con Bugenhagen. Ve a buscar a tus amigos y a Red XIII, que se encuentra cerca de la posada, y subid a ver la maquinaria al observatorio. Al acabar la secuencia cinemática, regresa a la hoguera del centro del pueblo y habla con todos tus compañeros. Ahora, vuelve a hablar con Red XIII una segunda vez. Sigue a Bugenhagen hasta la puerta sellada sobre la tienda de armas y habla con él. Elige la opción superior y se abrirá la puerta. Entra, desciende por la escalera y ve a la derecha hasta llegar a una cueva con muchos agujeros. Sigue a la derecha y sube



hasta que veas un agujero en el lado izquierdo que te llamará la atención. Dentro hay un resorte que debes accionar (opción superior) para abrir una puerta secreta. Entra por ella, sigue hacia arriba y luego toma el primer camino a la derecha con cuidado de no resbalar en el aceite. Baja, entra por el agujero para coger la materia Efecto Añadido y vuelve sobre tus pasos caminando por el borde de la mancha de aceite. Sube, baja por un pequeño tramo de escaleras y abre el cofre. Vuelve a las escaleras, ve hacia la derecha, baja y hazte con otro cofre. Sal por el pasaje que hay en la parte superior izquierda y te encontrarás ante una encrucijada de cinco caminos distintos. Comenzando a contar por la izquierda, entra en el cuarto, pelea contra la araña y abre el cofre. Toma el segundo camino, mata a la araña y ve a la izquierda y luego abajo. A la derecha encontrarás otro cofre. Ahora vuelve sobre tus pasos y dirígete al Norte, donde te espera otra araña.

Cuando llegues a la siguiente caverna te enfrentarás a Gi Nattak y a sus elementales de fuego. No te molestes en eliminarlos y ataca directamente al jefe. Por supuesto, ni se te ocurra utilizar el conjuro de Fuego. Emplea en su lugar Hielo o Rayo y las magias de invocación y no tendrás demasiados problemas. Recoge la materia Gravedad y sigue a Bugenhagen.

Sal de Cañón Cosmo y dirígete al norte. Cruza el río y llegarás a Nibelheim. Entra en la posada y mira en la trastienda donde descubrirás a un ser semioculto vestido de negro. Habla con todas las criaturas que te encuentres por el pueblo y luego dirígete a la mansión. En el hall, a la izquierda, verás un extraño mensaje con diversas pistas para abrir una caja fuerte. Sube por las escaleras, gira a la izquierda y abre la caja fuerte con la siguiente combinación: 36 a la derecha, 10 a la izquierda, 59 a la derecha y 97 a la derecha. Nada más abrirla te atacará un enemigo bastante fuerte al que debes paralizar con el Sello Maldito de Aeris y atacarle mientras está paralizado. Coge la materia de invocación Odín que ha dejado tras de sí y la llave del sótano. Seguidamente, dirígete a la biblioteca donde te espera Sefirot. Coge la materia Destruir que te lanza y abre la tumba del sótano con la llave de la caja fuerte. Habla con Vincent y con un poco de suerte se unirá a tu ya de por sí poderoso grupo. Sal de la mansión y del pueblo por la parte superior de la pantalla y encamínate al Monte Nibel: sigue el camino hasta que se bifurque y coge el ramal Norte (cofre). Regresa y toma el camino normal hasta que llegues al puente. Verás que hay un pequeño sendero que va hacia el norte. Síguelo para hacerte con otro cofre y luego retoma el camino original, esta vez sin desviarte más. Entra en la caverna con los cinco tubos y baja por la escalera. Salva la partida, vuelve a subir y tírate por el segundo tubo. Abre el cofre y prueba ahora por el tubo cuatro (otro cofre). Sal por el camino que hay justo debajo del monstruo y pasa a la cueva inferior. Déjate caer y entra en la otra cueva. Toma el camino de la derecha, ignora la salida que hay al otro extremo de la cueva y dirígete al sudoeste. Entra por el agujero, ve arriba, luego a la izquierda y finalmente abajo para hacerte con otro cofre con un Elixir. Ahora si, sal por la salida y llegarás a un bosque. En el suelo, a la izquierda de la masa de materia cristalizada, está la materia Elemental. Cógela y sigue hacia el norte hasta que llegues de nuevo a las cuevas. Una vez dentro, ve a la derecha y luego todo recto hacia arriba hasta que puedas abrir otro cofre. Desciende hasta el pasaje inferior derecho y sal por el en dirección sur. Desde aquí ve a la izquierda y llegarás a la planta de Jenova. No tienes que entrar, así que pasa de largo, entra en el agujero del muro y prepárate para enfrentarte al monstruo que viste antes. Equipa la materia de Habilidad Enemiga para poder hacerte con el ataque Trino del enemigo (debe atacarte al menos una vez con él) y emplea Hielo y Rayo sin cesar, pero no se te ocurra utilizar Fuego.

---

### Capitulo 3: Capitulo 3

## 8.- HASTA EL ESPACIO

Coge la materia que ha dejado el monstruo y dirígete al sudeste siguiendo la curva de las montañas. Luego

sube al norte y llegarás a Ciudad Cohete.

Ha llegado el momento de que repongas fuerzas y compres el equipo que necesitas para continuar. Cuando termines, habla con el hombre que está cerca de la casa a la izquierda de la rampa de lanzamiento del cohete. Elige la primera opción y conseguirás un arma nueva para Cloud.

Ahora entra en la casa que está a la derecha del viejo. Abre el cofre que verás y sal por la puerta trasera. Cuando Shera se vaya, ve al norte y sube al cohete. Hazle al menos una pregunta a Cid y regresa a la casa. Cuando aparezca Palmer; sal fuera para combatir contra él. La pistola Mako de este maldito agente de Shinra tiene las habilidades de Fuego 2, Hielo 2 y Rayo 2, así que asegúrate de que Aeris está en tu equipo para curar con su límite. También puedes intentar atontarlo con el Sello Maldito de Aeris y conjurar a Choco/Mog para darle el golpe de gracia.

Utiliza a "Potrillo" -el aeroplano- como embarcación y dirígete a Corel del Norte para pasar desde allí a Gold Saucer (el parque de atracciones, ¿recuerdas?).

Entra en el edificio de Battle Square y dirígete a la habitación de la derecha, donde verás expuesta la Piedra Angular. Combate lo mejor que puedas para obtenerla pero no te preocupes porque Dio te la dará de todos modos. Cuando intentes regresar al pueblo en el tranvía, te darás cuenta que está en reparación, así que ya no tendrás más remedio que pasar aquí la noche. En el hotel, habla con tus compañeros y en la siguiente escena te encontrarás en tu habitación. Una de las dos chicas, Tifa o Aens, irá a hacerte una visita. Disfruta con este encuentro en el que visitarás Event Square y darás un bello paseo en góndola.

Tras este lapso romántico viene un desafortunado encuentro donde descubrirás las aviesas intenciones reales de Cait Sith. Una vez de regreso en el hotel, examina la dama de hierro y conseguirás un Elixir.

Sal de la habitación y te encontrarás con tus amigos de nuevo. Ha llegado la hora de dejar Gold Saucer y poner rumbo a Corel del Norte. Monta en el Potrillo y dirígete al Templo de los Ancianos, que se encuentra en una isla al Sur de la zona central del mapa. Sube por la escalinata y habla con la criatura embozada. Entra en el templo y habla con Tseng. Coloca la Piedra Angular en el altar y activarás un mecanismo.

Ahora sigue muy atento las instrucciones o te perderás en este laberinto: sube, ve a la izquierda, sube, y baja hasta el siguiente nivel. Hay una abertura justo encima de ti. Entra por ella, tuerce a la derecha y sube por las raíces que cuelgan del muro tras de ti. Si pasas bajo la escalera cercana conseguirás un nuevo cofre. Desde aquí, ve a la derecha, baja por las escaleras, gira y sube por el muro utilizando las raíces. Pasa la puerta y sube por las escaleras. Ignora al hombre y escala por las raíces para alcanzar la plataforma. Coge la Fuente Mente, baja por las escaleras y entra en la puerta de tu izquierda. Habla con el hombre dos veces.

## 9.- MATERIA NEGRA

**Para pasar las piedras, tienes que colocarte justo en el hueco de cada una y agacharte para que pase por encima sin arrojarte. Avanza hasta que llegues al final del pasillo y desactives la trampa. Ahora regresa hasta el estanque que has visto mientras esquivabas las rocas y coge la materia Morfo. Vuelve al final del pasillo y habla con el anciano. Baja por las escaleras y llegarás a una habitación con forma de reloj. Mueve las manecillas manualmente y forma un puente que te permita pasar a las habitaciones IV y VI, pero antes de entrar en esta última tienes la oportunidad de dejarte caer por el hueco central para conseguir una nueva arma para Cloud. Dos dragones y volver a tener**

que recorrer todo el laberinto hasta llegar de nuevo a esta habitación es el precio que tienes que pagar por obtenerla, así que tú mismo.

Tras la puerta número seis tendrás que jugar con el anciano al ancestral juego del gato y el ratón: como cada puerta tiene una salida aleatoria, es cuestión de entrar y salir por las mismas durante algunos minutos y al final lo cogerás. Habla con él y entra por la puerta que se acaba de abrir en la parte superior. Entra por ella y ve a la derecha. Tras la escena aparecerá un temible Dragón Rojo inmune a la Gravedad y, por supuesto, al Fuego. Bio funciona bien en él y también todos los límites.

Cuando termines, coge la materia Bahamut y corre al altar que hay a la derecha. Corre a la salida, primero a la izquierda y luego atravesando la habitación del reloj, que se había quedado parado en las XII.

Cuando examines, la puerta de la habitación del fondo aparecerá uno de los monstruos más duros del juego: el Demonio de la Puerta. Lanza el conjuro lento para aminorar sus movimientos, aunque a veces debes dejarle que tome él la iniciativa para sanarte justo después del ataque, ya que sus golpes son mortales. Procura mantener a todos tus miembros cercanos a los mil puntos de vida y ayúdate de la magia de invocación, pero no le ataques con Veneno o Gravedad porque no servirá de nada.

## 10.- CIUDAD OLVIDADA

Cuando despiertes, visita todas las casas del pueblo y después monta en el Potrillo. Tu siguiente destino es Ciudad Huesos, en el Continente Norte. Habla con el capataz y elige la primera opción dos veces. Coloca tandas de cinco hombres para que excaven a la izquierda de la cabaña en forma de calavera y provoca la explosión; así conseguirás el Arpa lunar.

Sube a la parte de arriba de las excavaciones y entra en el Bosque Dormido. Persigue a la luz roja que verás aparecer y desaparecer entre la vegetación y obtendrás la materia Kjata. Avanza hasta que llegues a un viejo tronco y coge el Anillo de Agua que hay bajo él. Pasa por encima del tronco y avanza hasta que te encuentres en el mapamundi. Vamos a la Ciudad Olvidada.

En la encrucijada, toma el camino de la izquierda. Dentro del edificio de piedra hay un punto donde salvar la partida y un cofre con una Fuente Magia dentro. Sal del edificio y déjalo atrás. Sigue el camino que va hacia el Este, baja las escaleras y avanza hasta que veas un cofre. Regresa a la encrucijada y toma el camino de en medio. Entra en el edificio en forma de concha y sube la escalera en espiral hasta que veas la materia Cometa en el suelo. Cógela, regresa al cruce de caminos y toma el de la derecha. Llegarás a una zona llena de edificios en forma de concha. Ve hacia la derecha y luego al Norte para entrar en el edificio que hay delante de ti. Sube hasta lo más alto y coge la Fuente Guardia. Ahora ve a la otra casa en forma de concha, la que está a la derecha del camino principal. Coge el elixir de la planta baja y sube por las escaleras. Cuando te aproximes a las camas aparecerá una ventana de opciones. Elige la que debes terminar cogiendo la materia amarilla y yéndote a dormir. Regresa a la encrucijada de caminos por última vez y avanza por el de en medio. Entra en el edificio en forma de concha y baja por los escalones azules hasta el final. Ahora tienes que llegar hasta Aeris saltando de pilar en pilar con Cloud.

Tras la dramática escena, Jenova volverá a las andadas contra tu grupo. Es imprescindible que equipes a uno de tus personajes con el Anillo de Agua que cogiste, ya que si no lo haces estarás perdido ante el ataque Aqualung de Jenova. Equipa también la materia Habilidad Enemiga y así podrás hacerte con esta poderosa magia. Utiliza a Titan y Tierra para dañarle y también Cometa, Bahamut y Kjata.

## 11.- VALLE DE CORAL

Ve a la izquierda y sigue a Sefirot hacia el Norte y luego al Este, por el camino que antes no podías cruzar. Abre el cofre que verás a tu izquierda y luego sube por la estructura en forma de concha y entra en la cueva que verás al final.

Ahora tienes que escalar la montaña para poder coger todos los objetos, así que pon atención a las direcciones: ve a la izquierda y súbete al segundo saliente del muro. Opción superior, luego inferior y abre el cofre. Opción inferior; superior y salta al otro lado. Derecha, opción inferior; y salta abajo para llegar al segundo cofre. Sube, opción inferior, opción superior. Camina hasta el saliente con el tercer cofre y elige la opción superior. Coge el Megaelixir de dentro del cofre, vuelve al saliente y elige la opción inferior para saltar al Oeste. Ve a la izquierda, sube y ve de nuevo a la izquierda hasta que llegues a la escalera. Baja por ella (opción inferior) y coge la materia que hay en la parte inferior izquierda de la pantalla. Cuando te aproximes a la escalera subirás automáticamente al saliente en el que estabas. Elige la primera opción y subirás toda la escalera. Cuando estés arriba, ve a la derecha y entra por la abertura del muro Norte. En la siguiente habitación abre el cofre (Fuente Poder) antes de salir por la abertura del Noroeste. Una vez en el mapamundi, mantente caminando hacia el Este hasta que una abrupta curva te haga torcer hacia el Oeste. Tras las montañas se encuentra la Posada de Icicle. Camina hasta el final del pueblo y habla con el hombre que hay cerca de los árboles. Elige la opción superior. Para evitar el golpe de Elena, muévete hacia la izquierda en cuanto termine de hablar (si te golpea no te preocupes, no tiene trascendencia en el juego salvo que aparecerás en una de las casas de la aldea). Vuelve a la entrada del pueblo y entra en la casa que hay a la derecha. Habla con el chico que hay en la habitación trasera y examina el snowboard. Ahora ve a la posada, sube al primer piso y examina la ventana para hacerte con una Poción-X bastante bien oculta. Sal de la posada y entra en la casa que hay arriba a la derecha. Coge los objetos del cuarto trasero y examina el mapa que hay en el muro. Cógelo. Finalmente, ve a la casa de la izquierda, la que está justo a la derecha de la tienda de armas. Baja al sótano y coge el Éter Turbo por el camino. Examina la maquinaria y aprenderás algunas cosas más del origen de algunos personajes del juego. Cuando hayas comprado todo lo que creas que vas a necesitar, dirígete a la parte superior del pueblo y prepárate para un emocionante descenso en snowboard.

Capitulo 4: Capitulo 4

---

## 12.- MONTAÑA DE GAEA

No te preocupes por coger todos los globos (realmente no sirven para nada) y céntrate en controlar tu

descenso. El recorrido tiene diferentes finales según las bifurcaciones que tomes mientras descienes, así que para simplificar nos centraremos en uno de ellos. Coge la bifurcación izquierda dos veces y acabarás en un bosque blanco. Desde aquí es muy difícil indicar con exactitud el camino, ya que hay multitud de sitios interconectados. Como la mayoría de ellos no contienen cosa alguna que puedas ser de interés, nos ceñiremos al camino más rápido para salir de este laberinto nevado (no obstante, si tienes tiempo puedes explorar el resto de localizaciones). Tu objetivo es llegar a la marca roja que aparece en el mapa que te llevaste de la posada. Desde donde has caído, ve a la derecha (no olvides tocar el lago), continúa a la derecha en la siguiente pantalla y sube hacia arriba en la encrucijada de las montañas. Luego hacia la izquierda y estarás a salvo.

Una vez en la cabaña de Holzoff sube las escaleras y habla con el hombre. Elige dos veces la opción inferior. Sal de la casa y tus amigos te estarán esperando. Habla con cualquiera de ellos y luego ve hacia el Norte. El termómetro que aparece en pantalla mide tu temperatura corporal, que debes mantener lo más constante posible mientras asciendes por la ladera de la montaña (si descienes por debajo de 270 estás perdido). La dificultad estriba en que sólo puedes incrementar la temperatura mientras te encuentras en uno de los salientes, así que asegúrate de que te encuentras bien caliente antes de comenzar a ascender un nuevo tramo. Sube por todos los salientes orientándote mediante las banderas rojas hasta que llegues a la entrada de una cueva. Ve al Norte, sube las escaleras y sal por la salida del Sur. Norte, Este y cruza sobre el puente de hielo que hay en la tercera caverna. Avanza hasta lo alto del pasaje (es difícil porque casi no se ve al personaje) y mueve la bola. Ve al nuevo camino que ha despejado la piedra y tira hacia el Norte hasta que veas una salida. Mantén de nuevo constante tu temperatura mientras asciendes por la segunda pared (arriba, derecha e izquierda) y llegarás a una nueva caverna con varios agujeros en el suelo. Coge el Elixir del cofre y ve a la derecha. Avanza por el camino que da la vuelta al macizo y entra en la parte superior de la caverna anterior.

Para acabar con los Icicles (los carámbanos gigantes) y sus acompañantes murciélagos ataca directamente a los jefes, que tampoco dan demasiados problemas. Cuando caigan los cuatro, rellenarán los huecos que había en la caverna inferior. Coge el Megaelixir del cofre que hay a la derecha y tírate abajo. Coge el otro cofre (ahora ya puedes gracias a los carámbanos) y sal por la izquierda. Sigue todo recto, dobla por el macizo, pasa la puerta que habías visto en un lateral de la habitación de los carámbanos y llegarás a una nueva ladera que tienes que escalar (derecha, sube por la izquierda, arriba). Arriba te espera la entrada a otra cueva. Examina el lago luminoso y recuperarás todos tus puntos de vida y de magia (si tienes algún personaje muerto, revivirá). Sal por la derecha y baja. Cuando llegues a la parte inferior del pasillo de atacará Schizo, un dragón de dos cabezas. La cabeza de la derecha (la de escamas) escupe Fuego, mientras que la de la izquierda (con cuernos) escupe Hielo. No utilices Veneno ni invoques a Kjata. Utiliza Fuego y Hielo de manera inversa con las cabezas (por ejemplo, ataca a la izquierda con Fuego) y no se te ocurra utilizar tampoco Gravedad. El ataque más poderoso del Schizo es un Terremoto de nivel 3 que hará la friolera de 1.400 puntos de daño a todos tus personajes. Regresa al manantial, cura tus heridas y baja por donde estaba el dragón (no tengas miedo). Escala el muro helado hasta la cima y luego descende por la izquierda hacia el cráter.

### 13.- PRISIÓN DE JUNON

**Coge la materia Neo-Bahamut que está cerca del borde de la pantalla. Luego ve a la izquierda, habla con los dos hombres embozados (y coge los objetos que dejan al evaporarse) y detente frente a la corriente verde. En tu descenso al interior del cráter te encontrarás tres barreras creadas por corrientes de energía mágica. He aquí el método para pasarlas: espera a que se calme el viento antes**



de pasar, y en la segunda barrera debes además esperar a que la energía esté en su punto más bajo. Tras las barreras te espera Sefirot, o mejor dicho, una nueva versión de Jenova que te atacará en cuanto el villano lo ordene. Jenova intentará Silenciar a tus personajes y acto seguido atacarles con la luz Roja y el Viento Tropical. Utiliza el Aro de Dragón para evitar el daño del fuego y lanza Cometas y lento sobre Jenova. Invoca a tus más poderosos aliados (los dos Bahamut) y habrás ganado el combate sin demasiadas bajas. Dale la Materia Negra a Red XIII o a Barret para que la guarde y después habla con Tifa. Dirígete hacia el Norte (coge la materia amarilla) y abre el cofre. Si sigues hacia el Norte llegarás a la tercera barrera, en la que además de viento y energía verde hay relámpagos. Espera a que el aura decaiga, la energía decrezca y haya una pausa entre relámpago y relámpago. Cuando la hayas pasado avanza por el camino y llegarás a una réplica de Nibelheim. Cuando controles a Cloud, habla con Sefirot y luego con Tifa dos veces.

Cuando controles a Barret en la prisión de Junon, sigue a Tifa mientras los guardias se la llevan. Pelea contra los dos guardias y no te preocupes por no poder abrir la puerta de la cámara de gas de Tifa. Ve hacia el aeropuerto, es decir, sal de la habitación y ve a la derecha. Cuando Arma salga del mar, ve a la izquierda hasta que llegues finalmente al aeropuerto. Corre hasta el centro de la plataforma y examina la caja amarilla. Desde el nivel superior, ve a la derecha.

Cuando controles a Tifa, realiza los siguientes movimientos para zafarte de las correas que te mantienen atado a la silla: pies, pies, cabeza, pies + cabeza, cabeza + brazo izquierdo, brazo izquierdo. Cierra la espita de gas que hay a tu izquierda y espera a que Arma te proporcione una salida... de emergencia. Sal por el agujero, desciende por la pared del edificio y corre por encima del enorme cañón que tienes a tu izquierda. Abofetea a Escarlata y espera a que Barret te rescate con Viento Fuerte.

Como Tifa, habla con todos los miembros de la tripulación y luego dirígete a la sala de Operaciones y habla con el hombre que encontrarás aquí. Regresa a la sala de control y habla con el timonel. Elige la opción superior y prepárate para pilotar a Viento Fuerte. Tu próximo destino es Mideel, en el continente del Sur. Aterriza en la hierba y entra en el pueblo. Haz todas las compras que quieras y luego ve a la parte Norte de la aldea. Cuando controles a Cid, ve a la sala de Operaciones de Viento Fuerte y forma un nuevo equipo. Ahora tienes la opción de hacerte con las cuatro Materias Enormes que intenta recolectar Shinra, pero ten en cuenta que esta parte del juego es completamente optativa. Puedes acabar el juego igual si no consigues ninguna Materia o si simplemente decides no molestarte en buscarlas.

## 14.- LAS CUATRO MATERIAS

La primera Materia Enorme se encuentra en el reactor de Mako de Corel del Norte. Coge el Viento Fuerte, dirígete hasta allí y camina por las vías hasta que llegues al reactor. Cuando termines con los guardias que te saldrán al paso, prepara tus dedos para golpear las teclas rápidamente: tienes 10 minutos para mover la palanca de la vagoneta, saltar al último vagón del tren y conseguir llegar al primero. Parece fácil, pero no lo es, así que ahí van algunos consejos:

- Intenta subir al vagón del tren lo antes posible (deberías tardar unos 25-30 segundos como mucho).

- No utilices hechizos de invocación contra los enemigos porque son muy lentos y te harán perder mucho tiempo.
- No accedas al menú de inventario a no ser que sea imprescindible, porque el tiempo sigue corriendo incluso aquí.
- Tendrás que derrotar a cinco poderosos enemigos y luego frenar el tren a tiempo antes de que se estrelle.

Ya tienes la primera Materia Enorme y los habitantes de Corel, agradecidos, te darán la superpoderosa materia Ultima. No obstante, si no has logrado parar el tren, puedes comprar la materia Ultima a un chaval del pueblo por 50.000 gus (te lo aconsejamos).

Ahora tienes que ir a Fuerte Cóndor (el pueblo del pájaro). Sube a lo alto de la torre y habla con el hombre de la habitación que tiene una puerta cerrada. Tienes que impedir que los ejércitos enemigos lleguen a la cima del monte donde duerme el Cóndor. Es una batalla bastante sencilla donde debes colocar tus unidades de manera estratégica: coloca los volquetes como avanzadilla para que debiliten al enemigo antes de que lleguen a combatir con tus tropas. Los defensores deberían estar en la parte superior, los atacantes y luchadores en la inferior y las catapultas en los flancos. Coloca unos cuantos médicos distribuidos por todo el territorio y no tendrás mayor problema. Cuando hayas ganado, abre la puerta cerrada. Coge la materia Fénix y habla con el hombre del sombrero blanco que hay en la habitación de abajo. Ya tienes dos Materias Enormes en tu poder.

Regresa a Mideel, habla con Tifa, sal fuera y combate al enorme Dragón Negro que ha hecho acto de presencia. Es bastante fácil hacerle huir con toda clase de invocaciones e incluso ataques físicos. Cuando vuelvas a jugar con Tifa, habla primero con el Cloud situado al Norte. Habla con él de nuevo. Cuando alcances el "centro" de la mente de Cloud, habla con el Cloud de la izquierda, y luego con el que está sentado en las escaleras de la derecha. Ahora habla con el Cloud niño y mira por la ventana. Habla con el Cloud sombra y finalmente con el Cloud real para regresar a Mideel. Habla con Cloud una última vez.

El reactor submarino de Junon es nuestro siguiente objetivo. Baja por la calle principal de esta ciudad hasta que llegues a un punto donde veas a un capitán haciendo desfilar a sus hombres. Baja por el pasaje cuando salgan corriendo hasta que veas la puerta número "1". Entra en el ascensor, acaba con los guardias y baja. Sal del ascensor y avanza hasta que veas otro. Baja por él y ve hacia el Norte (ahora estás en un túnel subacuático) hasta que llegues a la planta de Mako. Examina la luz roja del muro y se vaciará la cámara de agua. Al salir, gira a la izquierda y luego arriba hasta que llegues a una habitación llena de soldados de Shinra. Acaba con ellos, ve hacia la derecha y te atacarán dos guardias más. Entra por la puerta de tu derecha y verás una habitación llena de maquinaria. Ve con Cloud a la derecha y prepárate para combatir contra un robot gigante dividido en tres partes distintas. Puede aprisionar con sus brazos a dos personajes a la vez, quienes reciben 1/3 del daño de tus ataques contra el robot. Si el tercer personaje muere mientras los

otros dos están aprisionados, has perdido la batalla. Por lo tanto, destruir sus brazos es prioritario, pero ten en cuenta que cuando alcanzas a cualquiera de ellos, rotan y cambian de posición. Por si fuera poco, el robot tiene un terrible láser que causa más de 1.600 puntos de daño a cada uno de tus personajes. La invocación del Fénix es especialmente útil contra este enemigo, ya que así lo dañás y al mismo tiempo revives a tus compañeros muertos. Atácale también con el poder de los Rayos (y por supuesto con Rahmu).

Ve a la derecha para entrar en el submarino, pero no olvides coger las Escamas de Leviatan que hay en un cofre a la izquierda. Acaba con la tripulación del submarino y guíate con el sonar para evitar las minas y destruir el submarino rojo. La clave está en controlar la velocidad para no chocar y en no perder de vista al submarino de Reno. Una vez hundido hay que recuperar la Materia Enorme, así que sumérgete y busca los restos en las costas cercanas al Templo de los Ancianos, en la parte Sur y central del mapa.

La cuarta Materia Enorme se encuentra en el aeropuerto de Junon, pero no puedes evitar que la transporten, así que dirígete a Ciudad Cohete y ve a la rampa de lanzamiento. Sube por las escaleras cargándote a todos los soldados de Shinra que te salgan al paso y te enfrentarás a otro de los Turcos: Rude.

Usa ataques físicos directos para dañar a Rude y a los soldados que le acompañan y ten cuidado con su golpe especial, la chispa, que utiliza hasta tres veces por turno. Entra en el cohete, abre la puerta situada al Norte y entra en la sala principal. Cuando el cohete se eleve, ve a la derecha y sube la escalera que hay en la siguiente habitación. Examina la Materia Enorme y elige la opción superior. Introduce el siguiente código: derecha, izquierda, abajo, abajo. Coge la Materia y regresa a la habitación de entrada. Baja las escaleras y quítale los escombros de encima a Cid. Sigue a Shera hasta la siguiente habitación (en realidad una cápsula de escape).

## Capitulo 5: Capitulo 5

---

### 15.- EL REGRESO

Regresa hasta el Cañón Cosmo a bordo de Viento Fuerte y sube hasta el observatorio para hablar con Bugenhagen. Toca cualquier Materia Enorme y escoge la opción inferior para volver a Viento Fuerte. Ahora debes dirigirte al continente Norte, a la Ciudad Olvidada. En la encrucijada de caminos, ve por el de la izquierda y síguelo hasta la cámara donde estaba el cristal azul. Camina todo hacia la derecha y aparecerás en las escaleras superiores. Ahora necesitas la Clave de los Ancianos para activar el cristal, así que coge el submarino y dirígete al continente Norte. Sumérgete y en uno de los recodos verás (bastante bien oculta) la Clave. Regresa al cristal azul y una vez que Bugenhagen haya activado la cascada, camina de nuevo hacia él. Sal de la Ciudad Olvidada y monta en Viento Fuerte. Busca un buen sitio en la playa cercana a Midgar y prepárate para uno de los combates más desequilibrados del juego: tu equipo contra Arma. Comienza lanzando lento al monstruo y utiliza la magia (los ataques físicos no le hacen prácticamente nada) del Rayo o de Ultima. También las Habilidades Enemigas y las invocaciones de todo tipo. Cuando Arma esté bajo de puntos de vida, se abrirá una cavidad en su pecho y comenzará una cuenta atrás que hará entre 1.500 y 3.500 puntos de daño a tus personajes, a menos que mates a Arma en menos de tres turnos.

Dirígete con Viento Fuerte al Cráter del Norte y cambia luego el rumbo hacia Midgar. Cuando dejes el paracaídas, habla con todo el mundo y baja por las escaleras. Baja por la otra que tienes enfrente hasta el final, ve a la derecha, espera a que el suelo ceda y sube por las tuberías rojas para luego dejarte caer por el conducto. Sube por las escaleras y métete en el túnel del tren. Ve al Norte y te encontrarás con el trío

calavera:

Elena, Reno y Rude con ganas de camorra. Has de saber que el Rayo cura a Elena, el Hielo a Reno y el Fuego a Rude. Rude tiene además un puñetazo que hace 2.000 puntos de daño mientras que Elena puede Confundir a cualquier personaje con sus Besos haciendo que ataque a sus compañeros. El envenenamiento con Bio es el arma más efectiva contra estos villanos.

Cuando acabes con ellos ve hacia el Sur, coge una buena provisión de Eteres matando algunas criaturas y regresa al Norte cuando estés preparado. Cuando llegues a la bifurcación toma el camino de la izquierda, sube las escaleras y ataca a la Bestia orgullosa de Heidegger y Escarlata. Destruye primero su armadura para poder hacer más daño al torso. Ten cuidado con su ataque láser porque puede acabar con tu grupo de un disparo (1.100 de daño a todos los miembros). Los conjuros de invocación funcionan muy bien, al igual que los límites de Barret (Haz del Satélite) y el conjuro Cometa. Sube las escaleras que hay al Norte sin entretenerte y ve a la derecha. Aquí esta Hojo, que atacará a tu equipo en cuanto hables con él. Hojo puede utilizar una cápsula para crear a dos monstruos genéticos que volverán a aparecer cada vez que los mates. Así pues, concéntrate en acabar con Hojo en lugar de perder el tiempo con estos bichos. Cuando parezca que está vencido, mutará en un enorme monstruo con dos manos que atacan de manera independiente y que pueden regenerarse. Concentra los ataques en el tronco del jefe y asegúrate de que vas equipado con alguna Cinta porque puede Silenciar y Confundir a tu grupo. Por último, la forma final de Hojo (una especie de serpiente con forma humanoide) te atacará con lento y un ataque físico múltiple que envenenará a todo aquel que toque. Ataca con rapidez y utiliza los conjuros de invocación y habrás eliminado la amenaza de este malvado científico.

## 16.- LOS INFIERNOS

**No tengas prisa por entrar en la Cueva Norte: es el lugar más peligroso que has visitado en todo el juego, así que mide tus fuerzas y piensa si tu equipo es lo suficientemente poderoso. Un consejo es que antes de bajar al cráter te dediques a aumentar tus habilidades con la materia y a perfeccionar el combate. Dentro te esperan enemigos muy poderosos que pueden acabar con tu equipo con un simple ataque. Cuando te sientas lo suficientemente fuerte como para afrontar este reto, habla con todos tus amigos y baja por la escalerilla de Viento Fuerte. Ahora ya no hay marcha atrás: tienes que acabar definitivamente con Sefirot. Dirígete al Sudoeste y en la pantalla siguiente coge la opción inferior para seguir bajando por las escaleras. Ahora verás la entrada a una caverna que lleva de regreso a la primera zona, así que no la utilices a menos que quieras regresar (¿tan pronto te has arrepentido?). Ahora ve descendiendo simplemente por el camino en espiral y no olvides el primer cofre con el cristal. En la siguiente zona encontrarás numerosas plataformas por las que puedes ir saltando para coger los objetos de los cofres. Primero, ve a la derecha y baja por los "escalones". Coge la Fuente Guardia y dirígete al segundo cofre (no explores el filo del saliente que hay bajo el cofre que acabas de abrir o saltarás hasta el fondo y tendrás que subir de nuevo). En el segundo cofre hay una Fuente Mente. Sube a la plataforma que tienes a la izquierda, camina en esa dirección y salta dos plataformas. Luego camina hacia la derecha, salta y a la izquierda encontrarás otro cofre con un Elixir. Desde aquí, camina hasta la siguiente plataforma, ve a la izquierda, y salta para hacerte con una Fuente Poder. Si vas a la izquierda encontrarás una materia (Absorber Puntos de Golpe) nada más pasar la roca. Finalmente, salta abajo, ve a la derecha, sube a la plataforma para llegar de nuevo hasta arriba.**

Si vas hacia el Sur en la parte inferior de la pantalla llegarás a una caverna llena de agujeros en las paredes. Camina a la derecha hasta que caigas un nivel y luego a la izquierda para encontrarte con

otro cofre. Ve al filo de esta plataforma, vuélvete y salta a la plataforma superior. Dirígete hacia la izquierda hasta que caigas, luego a la derecha y entra en el agujero presionando la tecla de dirección hacia arriba. Verás un cofre con un Megaelixir. Sal fuera, camina hacia la izquierda y caerás otro nivel. Ve a la derecha (otro cofre), luego a la izquierda y entra en el agujero. Mientras caminas por el sendero adyacente, abre el cofre que hay a tu izquierda (Fuente Guardia) y entra en el agujero que hay un poco más arriba (cofre con Fuente Poder). Sal del agujero y continúa saltando hasta que alcances una abertura que te devolverá a la parte superior de la pantalla. Para volver a bajar hasta el fondo, ve hacia la derecha hasta que caigas, luego a la derecha de nuevo (caerás otra vez) y entra en el agujero. Avanza y entra en el siguiente agujero. Presiona a la izquierda para caer por él. Luego camina hacia la derecha hasta que caigas y a la derecha para caer de nuevo.

**Desciende por las dos estalactitas y te reunirás con tus compañeros. Ahora tienes que decidir si continúas el descenso por el camino de la derecha o por el de la izquierda.**

**EL CAMINO DERECHO:** Si lo tomas, te encontrarás sobre una columna de piedra. Bájala y llegarás a una grieta en medio del camino. Coge la opción superior para continuar o la inferior para regresar. A la derecha tienes un cofre con un Aro de Mitrilo y a la izquierda un Elixir (bendito sea a estas alturas). Al llegar abajo te encontrarás en una gran caverna donde encontrarás un Megaelixir (abajo), una Fuente velocidad (en medio del camino principal) y un Tetra Elemento a la derecha de la entrada. Dirígete al Nordeste para salir. Desciende por el esqueleto gigantesco y llegarás a una habitación con un enorme y brumoso agujero en el centro. Recórrela en el sentido de las agujas del reloj. Un poco antes de llegar al cofre verás un hueco que en realidad es la salida del Camino de la Izquierda. Si entras podrás recorrerlo al revés y recolectar todos los objetos como si hubieras entrado por él desde el principio. Si no entras, sigue recorriendo la habitación circular hacia la izquierda y aproxímate hasta el comienzo de la escalera de piedra. Desciende y te reunirás con tus amigos tus amigos. Vamos con el Camino Izquierdo y luego nos encontraremos de nuevo en este punto.

**EL CAMINO IZQUIERDO:** En esta habitación tus amigos te preguntarán si quieres recorrer la ruta superior o la inferior.

Si escoges la superior, salta y corre hacia la derecha. Cuando no puedas continuar más, presiona la tecla de dirección hacia arriba y saltarás. Desde aquí dirígete hacia la derecha para hacerte con un cofre (Fuente Magia). Salta de nuevo a la primera rama, ve a la izquierda y luego al Norte. Cuando llegues al extremo, Cloud saltará a las rocas más próximas. Camina hacia el Norte por el sendero y Cloud se sumergirá en el agua y aparecerá en el otro extremo de la pantalla. Si vas a la izquierda y luego al Norte acabarás junto a un cofre. Luego a la derecha (Este, Norte) para llegar a una nueva zona. Desde aquí, dirígete a la derecha y encontrarás un cofre; luego coge el camino superior y tira todo a la izquierda. Si caminas un poco hacia el Norte verás otro cofre, y a la derecha del cofre hay una roca bastante grande. Ponte frente a ella y verás un camino que sube hasta lo más alto de la piedra (materia Escudo). Cógela y ve a la izquierda. Presiona la tecla de dirección hacia abajo para descender de la roca. Cloud se sumergirá en el agua y aparecerá junto a un cofre. Vuelve a sumergirte en el agua (abajo) y una vez que estés en el otro extremo de la pantalla ve hacia el Sur y luego al Este. En esta nueva zona ve a la izquierda. Luego al centro de la pantalla y al norte (hay una materia semioculta). Ahora al Sur y luego al Este. Verás una franja de oscuridad que oculta otra materia. Oeste, luego Norte y entra por la puerta de la caverna para reunirte con tus amigos.

Si has escogido la ruta inferior, salta de la columna donde te encuentras y abre el cofre que tienes a tu izquierda. Ve a la derecha y salta las dos columnas de piedra hasta que veas un cofre (Elixir). Regresa al primer cofre y presiona contra la parte inferior de la plataforma. Caerás en una columna con un tercer cofre (Poción-X). Dirígete al Sudeste. En la siguiente pantalla, salta las dos columnas de piedra y ve a la izquierda (cofre con Éter Turbo). Sigue el camino hacia el Este y luego al Norte. Hay otro cofre con una Vacuna dentro. Oeste, sigue el camino que va al Sur y luego salta a través de las columnas. Cuando alcances la



parte inferior de la pantalla ve al Sur.

En esta zona ve a la derecha y presiona en dirección hacia abajo para saltar a un pequeño saliente. Debajo hay otro saliente mayor con un cofre (Poción-X). Ve hacia la izquierda por el puente de piedra, baja un nivel y continúa hacia la derecha hasta que veas una especie de escalones de piedra. Baja por ellos y verás un cofre a la izquierda que contiene un Éter Turbo. Si caminas hacia la izquierda caerás en un saliente inferior. Verás una bola flotando en las proximidades; para hacerte con ella (en realidad es la materia Mega Todo) salta desde el saliente pequeño al grande y cuando estés junto a la bola golpea repetidamente la tecla "derecha" y coge la materia. Camina hasta el final del saliente (no olvides abrir el cofre), dirígete hacia el Sur y salta a la zona inferior. Mantente dirección Sur hasta que llegues al punto de reunión.

## 17.- EL FINAL

**Habla con todos tus compañeros y luego acércate a los escalones de piedra. Selecciona la opción superior y forma un nuevo grupo. Salta de roca en roca y en la segunda pantalla dirígete hacia la roca central, donde te espera la última encarnación de Jenova dispuesta a matarte de una vez por todas.**

**Jenova tiene tres partes principales: los dos brazos y el tronco. Comienza el turno usando lento en Jenova y rápido en ti mismo. Luego comienza a utilizar los conjuros más poderosos que tengas con la materia Habilidad Enemiga (Aqualung, Trino). Los Cometas de tercer nivel son imprescindibles, al igual que Ultima. Cuando estés a punto de matarla, aparecerá un mensaje informándote de que tienes cinco segundos para acabar totalmente con ella o lanzará el conjuro Ultima y se habrá acabado todo para ti, así que reserva algún conjuro o límite poderoso para el final.**

**Pero no creas que esto acaba aquí: forma un nuevo equipo y prepárate para combatir a Sefirot hasta la muerte. Dependiendo del desarrollo de la batalla contra Jenova, el juego te pedirá que formes hasta tres grupos distintos de luchadores. Si en algún momento de la batalla contra Sefirot pierdes alguno de los grupos se habrá acabado la partida. Cuando aparezca Sefirot, atácale principalmente al torso, que es su parte principal. Pero antes debes eliminar el núcleo, que regenera continuamente al torso. Ese debe ser por lo tanto tu primer objetivo. Sefirot puede curarse a sí mismo y volver a regenerar partes muertas de su cuerpo. Su ataque más temible es el llamado Ángel Caído, que reduce los puntos de vida de todo el grupo a uno.**

**Cuando logres terminar con él te espera algo peor aún: Sefirot mutará ante tus asombrados ojos y se convertirá en una poderosa abominación aún más poderosa que la anterior. Sefirot puede lanzar una supernova de devastadoras consecuencias (2.200 puntos de daño a cada personaje), un rayo láser (3.800 puntos de daño) y un latigazo de 5.000 puntos. También puede volar para evitar que algunos de tus personajes puedan utilizar ciertos ataques contra él. Conjura a Hades, Neo Bahamut, Odín y resto de deidades poderosas y, sinceramente, atácale con todo lo que tengas.**

**Cuando termines el combate, te espera todavía una última sorpresa, pero dejaremos que la descubras tú mismo (merece la pena que no te descubramos el final, ¿no crees?).**

## ÍNDICE: SECRETOS

- 1.- La compra de GP
- 2.- Las carreras de chocobos
- 3.- ¿Quién es el mejor Joker?
- 4.- Luchando en el Battle Square
- 5.- ¿Que nos da la dependienta del Wonder Square?
- 6.- ¿Que hacemos en el Speed Square?
- 7.- El viejo borracho
  - 7.1- El mitrilo del viejo borracho
- 8.- La guía submarina
  - 8.1- ¿Como conseguir la materia submarina?
- 9.- El buen criador de chocobos
  - 9.1- ¿Como cazar un chocobo?
  - 9.2- ¿Donde criaremos a los chocobos?
  - 9.3- ¿Que chocobos capturar y como aparearlos?
  - 9.4- ¿Como conseguir el chocobo negro?
  - 9.5- Y por ultimo el chocobo dorado
  - 9.6- Un par de cosas a tener en cuenta
- 10.- La elegida del Don
  - 10.1- ¿Como conseguir que Don Corneo nos elija como su chica?
- 11.- La caja fuerte de Nibelheim
  - 11.1- ¿Cual es la combinacion de la caja fuerte?
- 12.- El lugar de las invocaciones
  - 12.1- ¿Donde estan las invocaciones?
- 13.- Limites de 4º nivel
  - 13.1- ¿Como conseguir los limites de 4º nivel?
- 14.- Arma del Desierto
  - 14.1- ¿Donde esta el Arma del desierto?
  - 14.2- ¿Como matar al Arma del desierto?
- 15.- Arma del Agua
  - 15.1- ¿Donde esta el Arma del agua?
  - 15.2- ¿Como matar al Arma del agua?
- 16.- La isla del cactus
  - 16.1- ¿Que hay en la isla del cactus?
- 17.- El paraíso de la Tortuga
  - 17.1- ¿Donde estan los 6 carteles del Paraíso de la Tortuga?
- 18.- La llave de Midgar
  - 18.1- ¿Donde esta la llave que nos permitira volver a Midgar?
- 19.- El efecto 7777
  - 19.1- ¿Como conseguir el efecto 7777?
  - 19.2- ¿Que hace el efecto 7777?
  - 19.3- Truco para conseguir el efecto 7777
- 20.- ¿Que paso en Nibelheim?
  - 20.1- ¿Que paso realmente en Nibelheim?
- 21.- Los espíritus de la iglesia de Midgar
  - 21.1- ¿Que pasa en la iglesia de Midgar?
- 22.- El mueble secreto del sector 5
  - 22.1- ¿Que hay en el mueble secreto?
- 23.- La historia con Zack
  - 23.1- La historia entre Cloud y Zack

## 24.- Cloud cuenta su pasado con Sefirot

### 24.1- Cloud y Sefirot en Nibelheim

## 25.- Guia del Juego

### 1.- La compra de GP

Donde esta el circulo hay un hombre que os cambiara 100 Gils por 1 GP. Este hombre solo aparece de vez en cuando, asi que si no lo veis a la primera, podeis entrar y salir del Gold Saucer hasta que aparezca. Esto va muy bien sobretodo al principio que no tienes recursos para conseguir GP's. Por si aun no os habeis enterado, el GP es la moneda que se utiliza en el Gold Saucer.

### 2.- Las carreras de chocobos

En las carreras de Chocobos si ganamos 10 carreras seguidas en la modalidad especial A+, Ester nos dara:

- unas "zapatillas"
- un "reloj precioso"
- un "cascabel"
- un "chocobo-aro"
- una materia "contraataque"

Cuando ganeis las carreras si cogeis los elementos en vez del GP os podeis llevar la materia "ataque furtivo" y "aleja-enemigo". Para ganar las carreras lo mejor es usar un chocobo dorado con sus cualidades al maximo, es decir atiborrarlo de verduras.

### 3.- ¿Quien es el mejor Joker?

Como ya sabes el Joker es el jinete de chocobos, pues bien, despues de tragarme horas y horas de chocobos moviendo el culo de un lado a otro, he encontrado el mejor Joker de las carreras. Algunos de vosotros haciendo gala de vuestros dotes de modestia, habeis afirmado que sois vosotros, pues siento deciros que el mejor es Teioh. Este misterioso Joker monta un chocobo negro con una resistencia de 1249 y una velocidad de 168 km/h. Lo distinguireis rapidamente pq lleva un sombrero negro, una chaqueta roja y unos pantalones blancos. Pero tranquilos si teneis un buen chocobo no es muy dificil ganarle.

### 4.- Luchando en el Battle Square

En el Battle Square lo mejor es tener a mano unos 250-300 GP, ya que si salimos del Battle Square todos los puntos acumulados en los combates desaparecen, asi que entre combate y combate no

puedes ir a por mas GP. Cuando ganemos una ronda de 8 combates nos daran entre 4000 y 12000 PB (acostumbran a darte aprox 10000). Con estos puntos podemos cambiarlos por objetos en la maquina de cambio de la entrada. Los objetos mas recomendables son:

Atrae enemigos (materia que atrae enemigos) -----> 250 PB Cinturon de Campeon (+30 de fuerza y +30 de vitalidad) -----> 16000

PB Omnilatigo (4º limite de Cloud) -----> 32000 PB

Invocacion W (para hacer una invocacion dos veces seguidas) -----> 64000 PB

Cuando tengamos en nuestro poder el Omnilatigo y Invocacion W podremos acceder al modo de batalla avanzado donde podras ganar la materia "Ataque final", que permite que otro haga tu invocacion antes que mueras en el combate.

## 5.- ¿Que nos da la dependienta del Wonder Square?

La dependienta del Wonder Square nos intercambiara nuestros GP's por objetos, pero cuando nos enseña la lista de objetos, los tres ultimos estan con signos interrogantes, pues aqui teneis que esconde cada uno:

500 GP-----> Nuez Algarroba

1000 GP-----> Super Gil Plus (para aumentar el numero de gils ganados en las batallas)

2000 GP-----> Materia para ganar mas exp en los combates.

## 6.- ¿Que hacemos en el Speed Square?

Si conseguimos 3000 puntos en la atraccion nos daran un premio.

---

## 7.- El viejo borracho

---

### 7.1- El mitrilo del viejo borracho

Cuando hablemos con el nos dira el numero de combates que hemos realizado, si todos los numeros del total de combates excepto el 1º son iguales nos dara mitrilo con el que podremos ir a la casa del armero y cambiarlo por el 4º limite de Aeris (el armero os dira que escojais una caja, habreis de elegir la caja fuerte que hay en el piso de arriba).

Si escapamos varias veces durante el combate y vamos a la cueva del viejo, y todos los numeros del total de combates escapados es igual, nos dara un "aro del dragon". Pero nunca nos dice el numero de combates escapados, CREO que hemos de ir alli sabiendo (o sea comprobad que sea cierto) que todos los numeros del total de combates escapados es igual, entonces si que nos lo dice y nos da el aro. Tambien podeis ir escapando de los combates y entre combate y combate ir a la cueva del viejo haber si os lo confirma.

El viejo borracho lo encontraremos en una cueva cerca de Midgar. Solo podremos acceder a esta cueva con el chocobo negro, el dorado o el avion, ya que esta rodeada por rios y montañas

---

## Capitulo 7: Capitulo 7

---

### 8.- La guia submarina

---

#### 8.1- ¿Como conseguir la materia submarina?

Cuando esteis en "Junon" (mirar Junon en el mapa) dirigios a la base submarina. Cuando esteis dentro solo habeis de buscar una zona donde pasamos por tubo por debajo el mar. El tubo se divide en dos pantallas, ve a la segunda pantalla (antes de entrar en el reactor). Alli habremos de luchar con un esqueleto montado en un barco. El enemigo tiene 6600 PG asi que antes que muera habreis de utilizar la materia morfo para matarle, con lo que lo transformareis en una guia. Esta guia la habreis de dar a un viejo que vive en Kalm en la casa que hay mas a la derecha (en la zona de abajo, es decir, no subas la escaleras). El viejo esta en el piso de arriba, cuando le deis la guia a cambio os dara una materia que os permitira luchar bajo el agua sin limite de tiempo.

---

### 9.- El buen criador de chocobos

---

#### 9.1- ¿Como cazar un chocobo?

- Habremos de caminar por zonas donde hayan huellas de chocobo.
- Necesitaremos la materia "Atrae-chocobo" que compraremos en la granja por 2000 gils en el 1r CD.
- Necesitaremos verduras para darselas durante el combate, ya que si no se las damos puede que escape.



## 9.2- ¿Donde criaremos a los chocobos?

- En los establos de la granja de chocobos (al sur-este de Midgar).
- Cada establo cuesta 10000 gil, y solo puedes tener un chocobo por establo.
- Es aconsejable alquilar como unos 6 o 7 establos. para no tener demasiados problemas en empezar a quitar chocobos para poner otros.

## 9.3- ¿Que chocobos capturar y como aparearlos?

- Para aparearlos necesitaremos que sean de diferente sexo.
- Tambien necesitaremos una nuez.
- Habran de subir de rango (empiezan con el rango C) en las carreras de Chocobos. Cada tres carreras suben un rango, lo mejor es tener los dos chocobos que quieres aparear con un rango de A, pero tambien da buenos frutos uno de A y otro de B.

Para empezar a crear nuevas especies de chocobos necesitaremos capturar dos chocobos, que son los siguientes (los nombres que indicamos a continuacion son los que salen en el mapa orientativo de esta guia, que estan en ingles, pero en el juego no se nombran estos nombres):

- Walking Chocobos, preferiblemente los que estan al norte de Corel (mirar situacion en el mapa)
- Running Chocobos, cerca de "Mideel" (mirar situacion en el mapa)

Una vez los capturemos los enviaremos a la granja, y una vez en la granja, hablamos con el encargado y seleccionamos la opcion "Mover", entonces nos aparecera una pantalla con los chocobos que hemos capturado y una frase calificativa para cada chocobo, si el calificativo es de "Fantastico" ponelo en el establo, si no es asi podeis volver a capturar otro chocobo hasta que sea un chocobo fantastico.

Cuando tengamos los dos tipos de chocobos (running y walking) con el calificativo "fantastico" y de diferente sexo, los alimentaremos con las verduras Sylkis que encontraremos en la casa del sabio chocobo (en el mapa aparece como "Chocobo Sensei"). Las verduras cuestan 5000 gils cada una (yo a los chocobos les daba 50 verduras sylkis a cada uno). Cuando les demos las verduras, aumentaran sus caracteristicas (velocidad, resistencia, inteligencia, y se entienden mejor contigo), y ya estaran preparados para correr en las carreras de chocobos y subir de rango.

Muy bien ya tenemos los dos chocobos preparados para aparearlos, pero primero necesitaremos la nuez de algarroba que podremos encontrar al sur de la ciudad de los huesos (en el mapa aparece como "Bone Village"). Esta nuez la llevan un dragon rojo, cuando le derrotemos ya tendremos la nuez. Habremos de ir deambulando por el sur de la ciudad de los huesos hasta que demos con el dragon rojo.

Antes de aparearlos graba la partida por si no sale el chocobo deseado. Ahora vamos a aparear los dos chocobos con la nuez de algarroba. Si todo a salido bien tendremos un chocobo azul o verde. Si no es asi, vuelve a cargar la partida y vuelvelos a aparear. Si ya tienes uno de los chocobos ahora habras de volver a aparear otra vez los dos chocobos con otra nuez de algarroba, cuando la tengas graba la partida y cruza los dedos para que el proximo chocobo sea del otro color y de diferente sexo que el anterior chocobo.

#### 9.4- ¿Como conseguir el chocobo negro?

- Necesitaremos una nuez de algarroba.
- Necesitaremos un chocobo azul y otro verde de diferente sexo.
- Tener los dos chocobos como minimo uno con rango A y otro con rango B.

Primero guarda por si no sale el chocobo deseado. Ahora los apareamos y con suerte nos aparecera un chocobo negro que podra cruzar rios, montañas y mares pero no oceanos.

#### 9.5- Y por ultimo el chocobo dorado

- Necesitamos un chocobo negro y un "Dashing Chocobo" que encontraremos al sur de la ciudad donde se hace Snowboard de diferente sexo (mirar situacion en el mapa)
- Necesitamos la nuez de Zeio que encontraremos en el bosque de los goblins al este del mapa (en el mapa se indica como "Chocobo season" y un punto lila)
- Necesitaremos tener como minimo un chocobo con rango A y otro con rango B.

Cuando tengamos todos los requisitos grabamos partida, apareamos los dos chocobos con la nuez de Zeio y desead con todas vuestras fuerzas que salga el chocobo dorado. Si no es asi vuelve a cargar la partida. El chocobo dorado os permitira llegar a cualquier punto del mapa, ya que puede atravesar montañas, rios, mares y oceanos.

#### 9.6- Un par de cosas a tener en cuenta

- Cuando un chocobo acabe de parir o nacer no se le podra aparear al momento, habremos de esperar un rato a que puedan aparearse.
- Las carrera de chocobos es una buena manera de conseguir muchos GP's.

---

### 10.- La elegida del Don

---

#### 10.1- ¿Como conseguir que Don Corneo nos elija como su chica?

Una vez en la mansion de Don, Aeris nos convencera para vestirnos de mujer, y asi poder entrar. Pero primero habremos de encontrar un vestido, y por eso iremos a la sastreria. Una vez alli, el hijo del sastre nos dira que esta en el bar, con lo cual vamos alli y hablamos con el sastre. Le explicamos

que queremos un vestido suave y que reluzca. Entonces nos dirigiremos a la sastreria a buscar nuestro "vestido de seda". Despues iremos al restaurante, pediremos un menu del dia, y le diremos lo buena que estaba la comida a la dueña, entonces ella nos dara un cupon de farmacia que lo habremos de cambiar por un digestivo. El digestivo se lo damos a la mujer que ocupa el lavabo en el bar. Ella agradecida nos dara la "colonia sexy". Ahora falta la peluca que conseguiremos en el gimnasio ganando la prueba de flexiones. Ahora vamos a la tienda de materia, donde el vendedor nos pedira que miremos que productos hay en la maquina del hotel. Aceptando la peticion pediremos alojamiento al hotel, y a media noche nos despertaremos para comprar el articulo de 200 gils de la maquina, que a la mañana siguiente se lo entregaremos al vendedor de materia. El vendedor de materia agradecido nos dara una diadema. AHora nos dirigimos al sud del mercado Muro, donde hay un hombre gordo indeciso. Hablamos con el varias veces, hasta que nos entregue el carnet de socio del Honey Inn. Dentro del club, entramos en la sala de grupos, donde nos aparecieran un puñado de hombres. Despues de aguantar las paridas de la manada de hombres, nos daran como recuerdo un juego de ropa interior femenina (hay veces que es la sala de al lado, cargad la partida salvada de nuevo, si es la otra puerta). Ahora entramos por la puerta de arriba, y la señora del fondo nos maquillara. Ahora solo falta ir a probarse el vestido a la sastreria.

---

## 11.- La caja fuerte de Nibelheim

---

### 11.1- ¿Cual es la combinacion de la caja fuerte?

Los acertijos para adivinar la clave de la caja son demasiado para vosotros, pues apuntad:

- 36 a la derecha
- 10 a la izquierda
- 59 a la derecha
- 97 a la derecha

Teneis que ir con cuidado de no pasaros los numeros. Cuando la hayas abierto encontrareis el 4º limite para Red XIII, la invocacion de Odin y una llave.

---

## Capitulo 8: Capitulo 8

---

---

### 12.- El lugar de las invocaciones

#### 12.1- ¿Donde estan las invocaciones?

**Os aconsejo que visualizéis el mapa para poder ver mejor donde están las invocaciones.**

**Choco-Mog:** Te la dará un chocobo que hay en la cerca de la granja de chocobos si hablas con él.

**Shiva:** Cuando salveis en la playa de Junon a la chica.

**Ifrit:** Lo conseguireis en la nave que os lleva de Junon a Costa del Sol.

**Ramuh:** Está en la sala de jockeys tras pasar el desierto del Gold Saucer.

**Titán:** En el reactor destruido de la Ciudad Gongaga.

**Odín:** Dentro de la caja fuerte de Nibelheim.

**Leviathan:** Tras vencer con Yuffie todos los enemigos de la pagoda de Wutai.

**Bahamut:** Mata al dragón del Templo de los Ancianos.

**Kjata:** La encontrareis volando en el bosque dormido de la ciudad de los huesos. Cuesta un poco de cojer.

**Alexander:** Después de montar el numerito con el snowboard nos dirigimos a la zona de las tormentas de nieve, allí la encontraremos dentro de una cueva.

**Fénix:** Después de defender el fuerte Condor (en el mapa se nombra como (Condor -Phoenix- Mountain).  
Neo Bahamut: en Whirlwind Maze (cráter del continente del norte).

**Hades:** En el avión hundido, puedes llegar con el submarino.

**Tycoon:** En el Bosque Antiguo (en el mapa es llamado como "Frog Forest") arriba en los árboles. Para acceder al bosque has de tener un chocobo negro o dorado o bien ganar el Arma aérea cuando este cerca del bosque.

**Bahamut Zero:** Hemos de tener las 4 materias enormes y los dos Bahamuts anteriores. Entonces visitar a Buggenhagen para que nos muestre las 4 rocas, habremos de tocar la roja.

**Caballeros de la tabla redonda:** Esta en pleno océano al norte-este, solo podemos llegar ahí con un chocobo dorado. Causa daños de más de 100.000 PG.

---

## 13.- Límites de 4º nivel

---

### 13.1- ¿Cómo conseguir los límites de 4º nivel?

Cloud (Omnilátigo): Se gana en el Battle Square después de conseguir 32000 PB.

Barret (Catástrofe): En la ciudad de Corel de Norte (en el mapa se indica como "North Corel") en una de las

casas nos da la dara una joven.

Tifa (Cielo Final): Habreis de tocar una cancion con el piano de Tifa en Nibelheim. La melodia es:  
???????????????? (alguien la sabe en v.PC)

**Red XIII (Memoria Cosmo):** En la caja fuerte de Nibelheim.

**Cid (Gran Viento):** En un cofre dentro del avion hundido.

**Yuffie (Toda Creación):** Haced que Yuffie gane el reto de la pagoda, y en el ultimo piso la conseguira.

**Vincent (Caos):** Lo primero es tener a Vincent en el grupo. Despues hay un crater en el continente de Corel en el cual podemos acceder con un submarino o con un chocobo negro/dorado, en ese crater hay una cascada, atravesadla. Una vez dentro Vincent hablara con una mujer. Todo seguido sal y deja pasar un rato, pasado el cual volveremos a la cueva y recogeremos el limite.

**Aeris (Gran Gospel):** Se explica en el punto del El viejo borracho.

---

## 14.- Arma del Desierto

---

### 14.1- ¿Donde esta el Arma del desierto?

En el desierto que hay debajo del Gold Saucer. Se ve la cabeza del Arma (esa de color rojo), para luchar con ella, habras de llegar hasta ella con el coche o volando lo mas bajo posible hasta topar con su cabeza.

### 14.2- ¿Como matar al Arma del desierto?

**Necesitaremos lo siguiente:**

- Materia de invocacion de "Caballeros" (con 3 o 4 estrellas de experiencia)
- 2 materias "Gesticular"
- Materia de invocacion "Hades" (con 2 estrellas de experiencia)
- Materia de invocacion "Fenix" (con 1 estrella de experiencia)
- Invocacion W
- Materia "Super Magia" (intentad que cada uno tenga dos al 50%)

Todos los personajes habrian de tener un nivel de experiencia mayor de 80, y los PG y PM al maximo. Y cuando invoquen a "caballeros" que el valor de daños sea de 9999 PG, si dañan menos ponles mas materia "Super Magia".

Para empezar hemos de entra en combate con dos personajes muertos, asi Arma no podra aspirar el personaje restante. Ahora con el unico personaje hacemos invocacion W con las invocaciones:

- Hades (la utilizaremos para paralizar a Arma)
- Fenix (la utilizaremos para resucitar a tus compañeros)



Ahora Arma esta paralizada, es la hora de hacer una invocacion W con la invocacion de "caballeros" y con los dos personajes restantes utilizar la materia "Gesticular". Cuando acabemos esta ronda le habremos quitado 780.000 PG, ahora que alguien le de un eter turbo al personaje que lleve la materia de invocacion "caballeros", y entonces este habra de volver a seleccionar invocacion W con las siguientes invocaciones:

- Hades (para que continúe paralizada)
- Caballeros (para acabar de rematarla)

No hara falta utilizar la materia "Gesticular", ya que con solo invocar una vez a "caballeros" habremos ganado a Arma. Nos han hecho falta 910.000 PG para acabar con Arma, pero a cambio nos hemos llevado el item "Rosa de desierto", que lo podremos cambiar por un chocobo dorado al viejo que vive en la casa de la derecha de Kalm.

Si lo hemos hecho todo bien Arma no nos habra quitado ni un punto de PG. Pero si te quita algo de PG, intenta conseguir la materia "Super velocidad", pon un par por cabeza y que tenga un nivel que aumente la velocidad de 40% para arriba.

Una combinación aún mejor es la siguiente: CMR + Invocación W > Invocación Maestro + Absorción PMs (las cuatro materia, evidentemente, en un mismo personaje). No sólo atacarás dos veces, sino que lo harás sin gastar ningún Punto de Magia.

---

## 15.- Arma del Agua

---

### 15.1- ¿Donde esta el Arma del agua?

Al fondo del mar, podremos acceder con el submarino.

### 15.2- ¿Como matar al Arma del agua?

**Necesitaremos:**

- Materia de invocacion de "Caballeros" (con 4 o mas estrellas de experiencia)
- 1 o 2 materia "Gesticular"
- Invocacion W
- Materia "Super Magia" (intentad que cada uno como minimo tenga dos al 50%)
- Materia "Super Velocidad" (intentad que cada uno como minimo tenga dos al 50%)
- 1 o 2 Megaelixirs o 1 Eter turbo

No estaría mal tener la materia Ataque Final, que se consigue en el Gold Saucer (cuando Cloud tenga su Espada Ultima y su Límite Onmilátigo, se le ofrece participar en una batalla especial en el Battle Arena: la recompensa es esta materia). Si combinas materia final con resucitar x2, aún cuando Arma

aniquilara a todo el grupo, este volverá a la vida recuperando toda su energía. Antes de empezar grabad la partida pq si no empieza a atacar el personaje que tenga la invocacion de caballeros... Vale, lo primero es utilizar la Invocacion W con los caballeros (cada golpe del caballero habria de hacer 9999 de daño para ir bien), se invocaran dos veces, y entonces con el siguiente personaje utilizar la materia gesticular. Ahora ya le habeis quitado la mitad de la vida. Si el Arma os ha atacado antes de acabar la ronda de invocaciones, utilizad un megalixir, en caso contrario dadle un eter turbo al personaje que lleve la invocacion de caballeros.

Ahora viene la segunda parte, que es lo mismo que la primera, utilizar la invocacion W con caballeros y la gesticular con otro personaje. Ahora Arma ya esta muerta y nos da como recuerdo el Arpa terrestre que la podeis cambiar al viejo de Kalm que vive en la casa de la derecha por estas tres materias:

- Magia Maestra (todas las materias de magia a nivel maestro)
- Invocacion Maestra (todas las invocaciones a nivel maestro)
- Comando Maestro (todas las materia de comando a nivel maestro)

Lo fundamental con esta Arma es tener muchas velocidad y mucho potencial magico, asi que cargad bien las armas con materia "Super Velocidad" y "Super Magia".

---

## Capitulo 9: Capitulo 9

---

### 16.- La isla del cactus

---

#### 16.1- ¿Que hay en la isla del cactus?

Esta isla no sale en el mapa, la podreis localizar al sur del Cañon Cosmo, tal y como indica el circulo en el mapa de la imagen que teneis a la izquierda.

Si vais caminando por la zona de desierto, acabareis luchando contra un personaje del Final Fantasy 3, que se llamaba Sabotender, pero era mas conocido como cactrot. Este personaje toma la forma de un pequeño pero simpatico cactus verde. No es muy poderoso, el maximo de PG que quita es 1000 con el ataque de las "100 agujas".

## 17.- El paraiso de la Tortuga

---

### 17.1- ¿Donde estan los 6 carteles del Paraiso de la Tortuga?

En el desarrollo del juego, podremos encontrar 6 carteles publicitarios del Paraiso de la Tortuga que se encuentran en:

- En el sector 5 de Midgar (el de la imagen)
- En el primer piso del edificio Shinra
- En la casa de Yuffie (Wutai)
- En el hotel del Cañon Cosmo
- En la tienda de armas del Cañon Cosmo
- En el Ghost Square del Gold Saucer (en la entrada del hotel)

Una vez los hayamos leído, vamos a Wutai y allí esta el Paraiso de la Tortuga, donde nos daran una serie de objetos que nos seran de utilidad.

---

## 18.- La llave de Midgar

---

### 18.1- ¿Donde esta la llave que nos permitira volver a Midgar?

En la ciudad de los huesos, hemos de hacer una excavacion en el nivel inferior cerca del avion. Allí encontraremos la llave de Midgar.

Para los que aun no dominen el tema de la excavacion aqui viene una explicacion:

- Primero se situan todos los personajes (esto no conlleva mucha dificultad)
  - Se hace estallar la bomba (necesitareis meses de practica para conseguirlo :-)))
  - Ahora el num X de personajes miraran hacia donde haya un objeto enterrado. Por ejemplo, si pones 5 hombres en circulo y todos miran hacia el centro del circulo, eso quiere decir que en el centro del circulo formado por los 5 hombres hay algun objeto.
  - Ahora solo queda excavar
-

## 19.- El efecto 7777

---

### 19.1- ¿Como conseguir el efecto 7777?

Hay dos formas de conseguirlo:

- Si en medio del combate tu nivel de PG se queda a 7777, se activara el efecto
- Si entras en combate con el PG a 7777, se activara el efecto

### 19.2- ¿Que hace el efecto 7777?

En el momento que un personaje caiga en el efecto 7777, atacara 64 veces seguidas produciendo un daño de 7777 en cada ataque. Si entras en combate con el efecto, seras el primero en atacar. Cualquier magia, limite... dañara por un valor de 7777. Pero una vez pasado el combate, nada mas empezar otro, el nivel de PG estara a 1.

### 19.3- Truco para conseguir el efecto 7777

Dejate matar en un combate. Cuando lo acabes, ve al menu, elige la opcion "Elementos", utiliza el "Plumaje Fenix", ahora ve a la opcion del menu "Magia", selecciona el personaje que lleve la materia "Recuperar", y utiliza con el personaje que murio la siguiente combinacion:

- Una "cura 2 "
- Tres "Cura"

Si todo ha ido bien tendras el PG a 7777.

---

## 20.- ¿Que paso en Nibelheim?

---

### 20.1- ¿Que paso realmente en Nibelheim?

Todas las dudas sobre el pasado de Nibelheim, el incendio, la gente..., se encuentran en una carta que esta en la mesa de la habitacion de Tifa en Nibelheim (la carta es la que en la imagen tiene el

circulo rojo). <<Ver Imagen>>

---

## 21.- Los espíritus de la iglesia de Midgar

---

### 21.1- ¿Que pasa en la iglesia de Midgar?

Cuando conseguimos la llave de Midgar en la ciudad de los huesos, y volvemos a Midgar, podemos entrar en la iglesia. Una vez dentro y solo durante un par de segundos podremos ver en la entrada, detras nuestro, el espiritu de un turco y en el altar el espiritu de Aeris. A Aeris solo se la puede ver la primera vez que entras en la iglesia, el turco no, siempre que quieras lo veras detras tuyo.

Solo hay dos respuestas a esto. La primera es que es un fallo de programa y la segunda que intentan recrear el pasado, cuando los turcos acosaban a Aeris para que se uniera a ellos. Yo personalmente considero que podria ser la cierta la segunda, la idea que expongo no es tan descabellada.

La imagen que veis de la iglesia esta en formato jpg, y se ve distorsionada. Os aconsejo que os bajéis la imagen bmp, que aunque no se vea un gran cambio, permite verlo mejor.

<<Ver Imagen>>

---

## 22.- El mueble secreto del sector 5

---

### 22.1- ¿Que hay en el mueble secreto?

Realmente esto no es de lo mejor del juego, ni mucho menos, simplemente que al principio del juego, cuando estamos en el Sector 5, y vamos a la casa que vemos en la imagen, el niño nos habla que nunca encontraremos algo, ni en el superior ni en el inferior. Nos esta hablando de sus ahorros que los encontraremos en el mueble que hay indicado con un circulo en la imagen, alli habremos de abrir el cajon secreto, para conseguir 5 gils.

---

## 23.- La historia con Zack

---

### 23.1- La historia entre Cloud y Zack

En cierto momento del juego, cuando estemos ya muy avanzados (a finales del 2n cd), si nos dirigimos al laboratorio de la mansion de Nibelheim, Cloud recordara la historia con Zack. Os aconsejo que mireis la historia ya que os permitira entender otro de esos puntos oscuros en la identidad de Cloud. Ademas si cuando acabeis de ver la historia vais a la sala que hay cruzando el pasillo que teneis al norte del laboratorio, y leeis los informes de las estanterias, conoceréis que paso a continuacion de la historia con Zack.

---

## 24.- Cloud cuenta su pasado con Sefirot

---

### 24.1- Cloud y Sefirot en Nibelheim

Cuando Cloud explica a sus compañeros la historia con Sefirot, explica que fueron a Nibelheim. Pues bien, cuando explique la historia y podamos manejar a Cloud dentro de la historia, vamos a casa de Tifa y encima de la mesa de su habitacion (esta marcado con un circulo rojo en la imagen) hay una carta de un amigo suyo. Tambien si registramos su armario (esta marcado con un circulo rojo en la imagen) encontraremos "ropa interior ortopedica". Ya vereis como se pone Tifa cuando lo expliqueis.

---

Mas contenido de FINAL FANTASY 7

---

- [Trucos de FINAL FANTASY 7](#)
- [Demo de FINAL FANTASY 7](#)
- [Parche de FINAL FANTASY 7 \(1\)](#)
- [Fondos de FINAL FANTASY 7 \(4\)](#)



- [Noticias de FINAL FANTASY 7 \(1\)](#)
- [Foro de FINAL FANTASY 7 \(209\)](#)
- [Encuesta de FINAL FANTASY 7](#)

#### Licencia de la guía

---

Esta guía es propiedad de www.trucoteca.com. La guía se puede distribuir libremente bajo licencia Creative commons siempre que se cite y se incluya links al contenido original.